### 「ザ·スクリーマー」 プログラムのロード方法

PC-88シリーズ, X1 turboシリーズ

### ●周辺装置の接続

"ザ・スクリーマー"には、次の装置が必要です。各装置の取扱い説明書に従って、正しく 接続してください。

- 1. カラーモニター
- 2. コンピュータ本体
  - \* PC-8801/8801mkII/8801mkIISR, または X1 turbo
  - \* それぞれ、2台以上のフロッピーディスク・ドライブが必要です。

### ●プログラムの起動

"ザ・スクリーマー"を始めるには、次の操作をおこなってください。

- 1. モニター、コンピュータの電源を入れる。
  \*\* PC-8801mkIISRでは、V1モードに設定します。
- 2. 「1. BOOT DISK」をドライブ1(またはドライブA)に入れる。 「2. DATA DISK団」をドライブ2(またはドライブB)に入れる。
- 3. コンピュータ本体のリセット・スイッチを押す。

### ●データのセーブ

"ザ・スクリーマー" では、ゲームのデータは「1.BOOT DISK」にセーブされます。したがって、「1.BOOT DISK」には、書きこみ禁止シールを貼らないでください。

### ●ゲームの終了

"ザ・スクリーマー"では、ゲームの途中でもプログラムを終了することができます。ディスクの動作ランプが点燈していない限り、いつでもフロッピーディスクを取り出してもかまいません。もっとも、ゲームのセーブを行ってからゲームを終了した方が良いことは確かです。.

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部 マジカルズゥ

うコマンドは存在しない。
しム中、選択する「たたかう」といる代状態になる。つまり、ゲそういった状態になる。つまり、ゲとではなく、相手によってはじめてしかし、たたかうことは自ら行うこり、他のスクリーマーである。なものと出会う。時には、怪物であなしよの中でキャラクタはさまざま

P 20 → 1段 C 1行目~

1. 「たたから」

なのだ。 たい所には瞬時に行けるということすなわち、病院でも酒場でも、行きわせ、スペースキーをたたく。わせ、スペースキーをたたく。所に、カーソルキーでポインタをあューが表示される。行こうとする場画面左にビーストシティシティーでのメニビしストシティの中での場所の移動ビーストシティを歩く

48 上段 2行目~

は、本文の右端から数えたものです。正表に従って操作してください。行数たします。指定された箇所は、この訂マニュアルの一部を次のように訂正い

マニュアル訂正表「ザ・スクリーマー」

違っています。

Pumpkin-head ン C-cup ネイス

P% [イラスト] 上段

されない。

ところが、通常相手のデータは表示

A 8 下段,让行目~

ることに専念すべきだ。

い。あぶないと見たらそくざに逃げ経験と力ンにたよらなければならな戦闘を続けるか逃げるかの判断は、るとやられてしまうかもしれない。相手の強さも分らないし、へたをす必ず戦闘が始まることになる。もし、他のスクリーマー以外なら、

P略 上段 6行目~

(名詞) はすべてキーボードから伝コマンドを選択した後、きみの言葉

P8 下段 3行目~

## 「ザ・スクリーマー」 プログラムのロード方法

PC-88シリーズ, X1 turboシリーズ

### ●周辺装置の接続

には、次の装置が必要です。各装置の取扱い説明書に従って、正しく "ザ・スクリーマー"

- 1. カラーモニター
- 2. コンピュータ本体
- \* PC-8801/8801mkII/8801mkIISR, \*tt X1 turbo それぞれ、2台以上のフロッピーディスク・ドライブが必要です。

### ・プログラムの起動

"ザ・スクリーマー"を始めるには、次の操作をおこなってください。

- ※ PC-8801mIISRでは、V1モードに設定します。 1. モニター、コンピュータの電源を入れる。
- 「2. DATA DISK四」をドライブ2(またはドライブB)に入れる。 「1. BOOT DISK」をドライブ1(またはドライブA)に入れる。
  - コンピュータ本体のリセット・スイッチを押す。

### ・データのセーブ

す。したがって、「1. BOOT DISK」には、書きこみ禁止シールを貼らないでく "ザ・スクリーマー" では、ゲームのデータは「1. BOOT DISK」にセーブされま

### ・ゲームの終了

スクの動作ランプが点燈していない限り、いつでもフロッピーディスクを取り出してもか まいません。もっとも、ゲームのセーブを行ってからゲームを終了した方が良いことは確 "ザ・スクリーマー"では、ゲームの途中でもプログラムを終了することができます。ディ

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部 マジカルズゥ

は、本文の右端から数えたものです。正表に従って操作してください。行数たします。指定された箇所は、この訂マニュアルの一部を次のように訂正い

## P78 上段 12行目~

●ビーストシティを歩く には、カーソルキーを用いる。 には、カーソルキーを用いる。 すなわち、病院でも酒場でも、行き たい所には瞬時に行けるということ なのだ。

## P80 上段 12行目~

1.「たたかう」といなものと出会う。時には、怪物であなものと出会う。時には、怪物であり、他のスクリーマーである。しかし、たたかうことは自ら行うことではなく、相手によってはじめてそういった状態になる。つまり、ゲーム中、選択する「たたかう」というコマンドは存在しない。

## P80 下段 3行目~

「注」カナモード以外でもOK! えることになる。 えることになる。

## P88 上段 6行目~

もし、他のスクリーマー以外なら、 がず戦闘が始まることになる。 をやられてしまうかもしれない。 なとやられてしまうかもしれない。 戦闘を続けるか逃げるかの判断は、 経験とカンにたよらなければならない。あぶないと見たらそくざに逃げるか。

## P 88 下段 · 14行目~

されない。ところが、通常相手のデータは表示

# P92 [イラスト] 上段

違っています。 C-cup が入れ